1.2 角色设定的过程

角色的设定从构思开始，通常在构思某个角色时会考虑到角色的性别、年龄、发型、着装四个方面，这也是角色设定基本外观的内容。这里以《CLANNAD》里的第一女主角古河渚为例进行说明。

姓名：古河渚
性别：女
生日：12月24日
星座：摩羯座
血型：A 型
身高：155cm
体重：43kg
初登场：动画《CLANNAD》TV版第一话
班级：B班
学历：高中三年级（因身体原因留级两次）
职业：餐厅服务员
兴趣：演剧，料理
故事开始时的年龄：18岁
故事结束时的年龄：25岁
最喜欢的物品：团子大家族
性格特征：比较内向的女孩子、温柔而坚强、羞涩而勇敢、矜持而热情、感伤而乐观，会为梦想不懈奋斗，执著中有着小小的倔强
梦想：重建演剧部
萌属性：天然呆，呆毛，治愈系，病弱

起草时会不断修改角色的基本外观

道具

正面

正面

制服

蓝白为主的夏季校服给人凉爽之感

鞋子为学校指定款式

鞋子

侧面

背面

背面

侧面

【角色的基本设定——服装】

在大多数少女漫画中，角色的各种服装不仅能体现角色的个性，还能给读者视觉上的享受。当然也不排除很多少年漫画中角色一套衣服一穿到底的情况，这也是由漫画性质决定的。少年漫画给人的不仅是外表上的设定，更吸引读者的是角色丰富的个性和引人入胜的剧情；而少女漫画在强调剧情的同时，更多地将精力放在了角色造型的设定上，以美型的画风吸引人。不过现在的少年漫画也有画风、剧情并重的优秀作品出现。

2.2 头发的基本绘制方法

2.2.1 绘制头发的基础知识

头发是区分角色的重要标志。各种不同的发型不仅能使人物角色类型更加丰富，还能使笔下的人物更具个性，给人留下深刻印象。

右图是一个少女的形象，短发让少女看起来更加活泼可爱。根据头发的生长方向，在绘制头发时应使其自然下垂，发梢随风摆动。

提示

为了使头发看上去更自然，笔触应在末尾处变细。多加练习就能绘制出柔顺的头发。

【头发的一般绘制过程】

❶ 先绘制出头型和基准线，再绘制出头发的大致形状，在该步骤中，暂时可以不必绘制出头发的细节。

❷ 以上一步为大致轮廓，沿着头发的生长方向绘制出头发的流向，注意线条粗细的变化，在末梢处要变细。

❸ 修正草稿，描线，擦去多余的线条。描线时头发的线条要比脸部稍细，线条尽量按着草稿勾画，必要时可以稍作调整。

【金发和黑发的表现方法】

在绘制金发时，光泽处沿着头发的流向向下绘制出线条，注意光泽有一定的弧度，线条相应地也要有一定弧度，然后再在线条上擦出弧线，金发完成。

黑发的绘制和金发不同，首先将头发全部涂黑，再在光泽处擦出高光，高光应该是不规则的线条。

2.2.2 女性头发的绘制过程

【短直发的绘制过程】

❶ 绘制出头型、基准线以及头发的大致形状。因为是短直发，可以沿着头发的流向随意勾画出头发的线条。

❷ 绘制出头发的形状，在头发末梢添加一些碎发，让头发看上去更自然。

❸ 修正草稿，描线，眼睛涂黑并加上高光。

【长直发的绘制过程】

❶ 和绘制短直发的步骤一样，首先绘制出大致的轮廓。

❷ 沿着头发的流向绘制出发丝，和短发不同，在绘制长发时尽量做到线条一笔到底。

❸ 稍作调整，描线，完成绘制。

提示

在绘制长直发时，线条一定要平滑顺直，尽可能做到一笔到底。这个过程需要反复练习。

【束发的绘制过程】

❶ 绘制出人物的侧面，还有头发的大致轮廓。

❷ 沿头发的流向绘制出刘海部分，后面束发的线条集中到一点。

❸ 绘制出眼睛，描线，完成绘制。

【双马尾的绘制过程】

❶ 简单绘制出脸和头发的大致轮廓。

❷ 和绘制束发时一样，在绘制双马尾时，头发向两边集中。

❸ 修正草稿，描线，完成绘制。

【卷发的绘制过程】

❶ 先绘制出人物的头型和基准线，再绘制出卷发的大致形状，绘制成波浪形即可。

❷ 和直发不同，在绘制卷发时头发的波浪形不必一笔到底，可以一点一点地向下描绘，但要注意线条的流畅度，不要出现过粗的接头。

❸ 想要绘制出漂亮流畅的卷发，描线时就要调整笔触的变化。卷曲处加重笔触，可以绘制得稍粗一些。

2.3 人物表情的基本绘制方法

2.3.1 从Q版到漫画表情

从人的面部五官变化可以看出一个人的情绪变化，而表情的生动刻画又可以展现出一个人的性格特征，可以说表情是设定一个角色的重要步骤。想要绘制出自己所想的表情，首先要从基本的Q版开始，了解各种表情的特征。

提示

从下面的五个例子中可以看出，人物表情的变化着重体现在眼睛、眉毛还有嘴的变化上。必要时还可以添加一些小符号，使人物的表情更加生动。

高兴时眉毛自然舒展，嘴角微微上扬。

生气时，眉毛为倒八字，眉头紧锁，嘴巴张大，并加上青筋暴跳的符号。

难过时，眉毛呈八字形，眼角有泪珠，嘴角朝下。

紧张时，脸上出现汗珠。

惊讶时，眉毛上扬，嘴巴张大。

2.3.2 基本表情——高兴

笑是人类常见的一种表情，笑的表情让人看上去心情愉悦。在顺境中，笑是对成功的嘉奖；逆境中，笑则是对创伤的治疗。

微笑的时候，面部放松，眉毛舒展，嘴角微微上扬。

同样是笑，眯一只眼，人物看上去就会活泼很多。眯一只眼的同时，嘴巴也会微微张开。

如果眯上双眼，嘴张开的程度更大，笑得更开心，给人更加灿烂的感觉。

嘴角保持微笑时的样子，但眉毛却呈现八字形，这是一种无奈、尴尬的苦笑。

2.3.3 基本表情——生气

作为一种情绪的表现，生气是由于不满，不合心意而引起，是一种较为强烈的情绪。生气的时候面部肌肉会向中间挤压，漫画中通常还会加上“青筋暴跳”的符号。

眉头紧锁，紧闭双唇，这是不满的情绪。虽然没有真正发火，但给人憋着怒气的感觉。

人物张大嘴，眉毛皱得更紧，满脸涨得通红。有时候为了表现人物生气时可怕的表情，会夸张地将人绘制成魔鬼。

紧闭双眼的生气，红着脸，生气的同时有一点撒娇，这是动漫中常说的“傲娇”属性。

2.3.4 基本表情——悲伤

作为一种负面基本情绪，根据悲伤的程度不同，可大致将其分为失望、难过、悲伤、极度悲痛。悲伤时会哭泣，却能使人释放紧张情绪，缓解心理压力。

稍稍有些遗憾失望的表情，眉毛呈八字形，双唇紧闭。

在上图的基础上加上眼角的泪珠，脸红红的，嘴微微张开，有一点颤抖，人物看上去就会显得更加难过。

脸颊上再绘制出两行泪珠，足以表现人物极度悲伤的情绪。

虽然是悲伤的表情，不过嘴角微微上扬，却带给人开心、欣慰的感觉。

2.3.5 基本表情——紧张

作为人的另一种情绪，造成紧张的原因有很多，恐惧、刺激或是尴尬的情况都能让人感到紧张。漫画中人物的这种情绪对刻画紧张气氛尤为重要。

在恐惧的氛围中，人会显得格外紧张，脸部肌肉会显得非常僵硬，瞳孔缩小，眉毛紧锁，脸上出现很多汗珠，还可以在眼睛下面加上黑线，衬托恐怖的氛围。

紧张的表情通常也会出现在比赛等紧张的氛围中，不同于恐怖时呈现出的肌肉僵硬，这时人会咬住双唇，目不转睛地看着某个地方，同时脸上也会出现许多细小的汗珠。

人在尴尬的情况下也会紧张，通常脸部会有微微的抽动，眉毛呈现出不自然的感觉，视线会故意避开眼前的事物，脸上也有细小的汗珠出现。

2.3.6 基本表情——惊讶

人在受到惊吓或是有惊喜的情况下都会做出惊讶的表情。漫画中通常表现为两眼张大，嘴张开，有时候为了更加夸张地表现出人物惊讶时的表情，还会故意将嘴绘制出脸框，再加上汗滴或是黑线。

收到惊喜或是看到奇怪的东西时的惊讶表情，眉毛高高上扬，嘴还可以夸张地绘制得更大。

嘴张开，嘴角向下，眼睛下面有黑线，瞳孔缩小，这是受到惊吓后吃惊的表情。

被吓晕时，眼睛呈现螺旋状，满脸的黑线，嘴角微微抽动，还有类似灵魂出窍的东西飘出来。另外还可以试着绘制出口吐白沫的样子。

2.3.7 其他表情补充

为了刻画出不同类型的角色，人物的表情还有很多种，试着观察生活中的细节，绘制出富有个性的角色吧！

沉默寡言、缺乏面部表情、难以被窥知内心的“三无少女”。

战斗时的女性，飞扬的头发更加重了气势。

闭上的双眼，微微的红晕，睡梦中的少女。

稍稍有些生气的表情，但加上脸部的红晕后变成了害羞的少女。

在刻画男性生气的表情时，可以选侧面仰视的角度，眉头紧锁，目光看上去显得很凶恶。

动漫中常常会出现这种面部微笑却深藏不露的腹黑角色。

【不同表情的塑造】

即使是同一个人物，在各种情形下也会做出不同的表情，通过对五官的夸张和变形，再加上一些有趣的小符号，人物的表情就会变得生动起来。

Q版人物虽然没有像正常版人物那样要注意各种复杂的细节，不过用简单线条勾画出来的Q版人物依旧非常可爱，在表情的变化上将会更加夸张。

第3章 人物身体的基本绘制方法

要让笔下的角色变得鲜明起来，就要掌握身体的绘制方法。身体的绘制方法在角色设定中能起到中间桥梁的作用，身体的动作配合面部表情，会让角色更加立体化，而绘制好身体又为角色服装的绘制打下了基础。

3.2 手的基本绘制方法

3.2.1 绘制手的基础知识

人的手分为手掌和手背，一般人的每只手都有五根手指，包括有三节的食指、中指、无名指、小指以及只有两节的拇指，五根手指尖上还有指甲。人的手通过弯曲和摆动，可以做出各种手势。

和身体一样，动漫中人物的手也会被理想化，指节的部分通常被省略，只绘制出修长的手指。

手的基本结构

【手的各种姿态表现】

提示

手并不是平面单一的表现，也有角度和透视的变化。多多观察生活中的各种手势，试着绘制自己的手。

【双手的表现】

人的双手能做出各种姿势，比如和人握手、两手合拢或是分开等。另外，人的手能握住道具，加上道具的手会更显生动、形象。

3.2.2 手和胳膊的结构

胳膊是连接手和肩的重要部分。与肩连接的上臂部分较粗，与手连接的下臂部分较细，手肘则连接着上臂与下臂，所以在绘制胳膊时要注意线条粗细的变化，上臂应比下臂粗，在手肘和手腕处也要变细。

提示

在讲述漫画中人物身体特点时，已经提到男性与女性胳膊的差异。女性的胳膊较细，没有明显的肌肉突出，线条平滑流畅；而男性的手臂，无论是上臂还是下臂，都有很明显的肌肉突出，看上去结实有力。

【女性表现手法】

【男性表现手法】

3.3 脚的基本绘制方法

3.3.1 绘制脚的基础知识

和手一样，人有双脚，作为站立时贴近地面的最低点，脚是人体重要的负重器官和运动器官，绘制好脚能使人物看上去更加挺拔。脚也有五趾，趾尖有指甲。不同于手的各种变化，脚的变化不多，但通过不同的角度，脚也会有各种变化。

脚的基本结构

【脚的各种姿态表现】

3.3.2 脚和腿的结构

连接脚与躯干的腿分为大腿和小腿，通过腿的弯曲变化，可以表现出人物的动态与静态。在画腿时，同样也要注意其粗细变化，大腿比小腿粗，在膝盖和脚踝处变细。

提示

男性和女性的腿也有明显区别，漫画中的腿在头身比例中起重要作用。女性的腿看上去纤细修长，有韧性；男性的腿则显得粗壮有肌肉，成熟男性的腿还有明显的腿毛，可以用点来表现。

【女性的腿】

【男性的腿】

3.4.4 基本动作——跑跳

人体常见的另一种姿态——跑跳比站立更加复杂，除了要把握身体的重心外，还要绘制出人物四肢的变化。

❶ 拿有道具的跑跳形象，由于透视关系，左手和右腿部分被遮挡。

❷ 在绘制人物轮廓时，手拿住的道具绘制出大致形状即可。

❸ 描线时绘制出道具，要注意人物的头发和所围的围巾会随着起跳时的动作发生摆动。

❶ 挥舞双手的少女，在表现人物开心的情绪时，配合手的动作会使其更加形象。

❷ 绘制出身体轮廓，手的姿态可以细致刻画。表情也要配合动作，表现出高兴的神情。

❸ 在描线时也要注意头发和衣服会随着人物的动作发生摆动。

3.4.5 基本动作——仰视

作为人物动作透视的表现之一，仰视在漫画当中经常出现。从下往上看，由于透视的近大远小关系，人物呈现出一种头小脚大的状态。这种角度的表现能够烘托出某些角色的高大形象，非常具有视觉冲击力。

❶ 从天而降的少女，从地面看上去，人物的身体呈现上窄下宽的梯形。

❷ 在绘制人物的大致轮廓时，也要注意线条的变化，离人们较近的地方，线条可以画得粗一些。

❸ 加上五官、头发和衣服，由于人体处于下降状态，所以需要将头发和衣服绘制出自然向上摆动的样子。

❶ 坐下的少女姿态，不同于之前坐下时的绘制方法，这是一个仰视的表现。

❷ 绘制出人体的大致轮廓，由于透视关系，腿的部分应该绘制得比较大。

❸ 描线时要注意，由于风的吹拂，头发和裙子的摆动要一致。

【产生褶皱的原因】

由于衣服的质地柔软，轻轻地拉伸或是挤压都会产生。第3章讲到人体绘制的一些重要关节，褶皱一般就出现在关节或下摆处。在表现衣服褶皱时，要注意褶皱的方向、在什么情况下会产生褶皱、褶皱的大小弧度等。

手下垂时衣服产生自然的下垂褶皱

手的抬起使衣服产生褶皱

花边褶皱

贴身裙子的拉伸褶皱

由于胸部拉伸产生的褶皱

提示

由于缝制技术产生的花边褶皱、蕾丝花边、百褶裙的裙边褶皱，还有系蝴蝶结产生的褶皱。

和在第2章中讲到的绘制头发流向的原理一样，质地轻薄的衣服也会随风摆动，产生褶皱。

4.2 基本服饰讲解

4.2.1 校服

作为常见服饰的校服在校园题材的动漫中经常出现。不同款式、不同风格的校服也成为校园文化的一角。

戴上眼镜更具学生气质

双马尾发饰

校服常见的领结

校徽

百褶裙

高筒袜

书包款式一般是统一的

提示

别在衣服上的校徽有各种形状，校徽的设计会体现学校的特征。

【校服夏装】

提示

在夏季，校服会换为清爽的短袖衬衫，裙子会比较短，女孩子也会将头发束起来。

提示

领结的类型有蝴蝶结、丝带还有领带。

【校服冬装】

冬季的校服相对厚实一些，不过为了锻炼意志力，日式校服即使在寒冷的冬季也照样是裙装。

领带代替领结

外套＋衬衫

较厚的高筒袜

高筒皮靴

【裙子褶皱的画法】

❶ 绘制波浪形裙摆。

❷ 转折处加上线条，线条要向一处集中。

❸ 加上内侧的线条。

4.2.12 唐装旗袍

【唐装】

唐装是最具中国韵味的服饰，其特有的对襟扣，祥云图案，流苏花边已成为唐装的专利。

现在的唐装与过去相比有了明显改良，更加适合现代人的审美观，搭配方面也变得更加随意，即使是唐装上衣，下身依旧可以配上时髦的牛仔裤或是七分裤。

如今的唐装脱离了以前古朴保守的形象，华丽大方的中式唐装晚礼服也频频出现在人们眼前。

4.2.13 和服与浴衣

【和服】

作为日本的民族服饰，和服显出庄重、安稳、宁静的气质。和服宽松的设计十分讲究透气，适合日本湿润的风土气候。历史上不同时期的和服色彩、面料、图案、款式和配饰还反映了和服的穿着方法，体现出穿和服的日本人举手投足的千姿百态。

油纸伞

体现和风的头饰

袖子下面的部分叫做袂

小茶碗

腰带

两趾袜+木屐

【浴衣】

浴衣是一种相对简化的和服。作为日本夏季传统服装，在色彩和花式的搭配上都尽量体现夏天清凉的感觉。蓝底、紫底与白底是最常见的，配以金鱼、烟花、蝴蝶等可爱的图案。

提示

浴衣是与沐浴有关的衣着，在日式旅馆中，浴衣是浸过温泉或沐浴后常见的衣着。

4.2.17 日式巫女

巫女是日本宗教界的传统职业，直到今天，较具规模的神社及传统庆典中仍可见巫女白衣绯裤的身影；为人消灾解厄以及事神的职业，使她们蒙上神秘的色彩。

巫女具有一定的法力，刀剑则会赐予他们更为强大的力量

铃铛的头饰，据说铃声能驱逐鬼怪

扫帚

草鞋

提示

巫女平日负责一些祭祀活动，另外还负责打扫神社的工作，保持神社的清洁和神圣。

5.2.6 身着蕾丝裙的长发萝莉

【角色设定分析】

★年龄设定：萝莉
★角色属性：萝莉，长发，蕾丝裙
★性格：温柔体贴，极具才华
★服饰风格：连衣裙，蕾丝花边

头上花瓣形状的发饰能突出女孩的可爱。

垂到腰间的长卷发。设定直发还是卷发将会改变角色的整个气质，黑色的长直发时常让读者感觉到一种神秘、高贵的气场，而金色或浅色的长卷发则给人温暖、舒适的气质。大家不妨尝试创作一个长直发的角色。

为了配合角色温柔贤淑的气质，设定成蕾丝花边的连衣裙，系上缎带的领结，裙子腰带的部位靠上，能使整个人显得高挑，裙边的蕾丝有两层。

带有花瓣的鞋子和头上的发饰相互照应，使整个角色在穿着打扮上形成一个整体。

【角色绘制步骤及技巧提示】

❷ 为了突出角色温和的个性，眼睛设定得比较大，眉毛也是往下伸展的。

❶ 绘制出角色的大致轮廓。

❸ 在头发的设定上，长卷发更能突出角色的性格，有一种大家闺秀的气质。

❹ 服装设定为连衣裙，绘制出裙子的大致形状，裙边呈现出飘逸的感觉。

❺ 领口、裙边加上花边，脖子上系着丝带，鞋子上的花瓣设定呼应了头上的花瓣装饰物。

2.1 人体是绘制服装的基础

2.1.1 是先绘制人体还是先绘制服装

服装能赋予笔下的人物多样性，种类繁多；不断推陈出新的时装也为服装绘制提供了很多的参考素材。但在学习绘制服装之前，先来思考一个问题：究竟是先绘制人体还是先绘制服装？

借助提供的人体素描，画出的服装能根据人物的不同动作，绘制出自然的褶皱，服装的松紧厚薄一目了然。最后只要擦去被衣服遮住的部分即可。

不借助人体素描直接绘制出服装，虽然在细节部分能注意褶皱的绘制方法，但人物容易出现身体和四肢的不协调感。例如腿的位置就明显和躯干连接的部位不一致。

由此可以看出，为了防止出现躯干与四肢不协调的情况，在学习绘制服装之前，先要学会人体素描。绘制好人体素描能为学习服装绘制打下基础。

2.1.2 漫画人物身体的特点

人体素描是绘制服装的基础，但是动漫中出现的人物和现实中的人有很大区别。常见的素描人物真实再现了现实中的人体比例，而漫画中的人物头身比例则会将其理想化，通常都会进行人物的夸张和美化。所以绘制漫画人物时，在保持头部大小一致的基础上，绘制者会对头部、身体比例，还有四肢加以美化，让人物整体显得格外修长。在线条方面，只需简单勾出身体轮廓即可，但在男女身体绘制上又略有差别，下面我们来看看漫画中男女人物身体的特点。

【漫画中男女身体的特点】

提示：
1. 身高上男性会比女性高出约半个头。
2. 线条上要有所区别，男性线条硬朗，女性的则要流畅柔美。

从整体上来看，女性的身体呈现S形，身体骨骼较小，躯体的线条也要更加流畅、柔和。

男性从外形上看高大、结实、肌肉发达，所以其身体线条相对也会比较硬朗。

2.1.3 头身比例

头身是身高与头部的比例，几头身代表身高为头高的几倍，如下图所示的头身比例。

1个头身

2个头身

3个头身

4个头身

5个头身

6个头身

现实生活中成人的头身比例通常在七头身至八头身之间，如上图所示，由此我们可以看出男女身高比例上的差异。

【头身比例】

五头身　六头身　七头身　八头身　九头身

【不同角度的头身】

在表现同一个人的时候会用到不同的角度，即使在绘制不同角度时，也要注意保持统一的头身比例，这一点非常重要。

侧面

背面

站姿

坐姿

常见的坐在地上的姿态，两腿紧贴地面，注意两腿弯曲时线条的变化。

背面的坐姿，依旧是坐在地上的姿势，背部的绘制方法和站姿的绘制方法一样，但坐姿要注意腿的绘制方法，此时要特别注意身体平衡，身体前倾的同时，手也要放在身前。

2.2.4 基本动作——跑跳

跑跳的姿态会产生动感，但要注意双手和双脚的放置位置。

跑步的姿态，随着步伐的加快，双手也会自然摆动起来，和走路时一样，注意不要绘制成“同手同脚”。

背面的动态主要是通过四肢的摆动来表现，此时要特别注意透视关系。

瞬间跳起的动作，除了要注意透视关系以外，由于是漫画方式的表现，还应该将动作设计得比较帅气。

2.2.5 基本动作——仰视

作为最具视觉冲击力的角度之一，仰视会带给人一种强大的压迫感，所以在绘制仰视角度时，人物的透视整体会呈现三角形，头部小，腿部大，由上至下都是逐渐放大的感觉。

和平视抬手的动作不同，带有仰视角度的动作能看见手掌，眼睛的整个视角也朝上，在绘制时，依旧可以绘制出三角形的轮廓。

2.4 体现服饰质感的褶皱

2.4.1 褶皱概述

由于衣服质地柔软，拉伸或是挤压都会产生褶皱。漫画当中通过线条的变化走向表现褶皱，褶皱的粗细长短同时也体现出服装的松紧厚薄。褶皱是人身体运动产生的，也遵循人的身体动向，只要顺着人运动的方向，就能绘制好褶皱。

褶皱能体现衣服的各种质感，绘制好了褶皱也就绘制好了衣服，可见褶皱的重要性。其实褶皱的绘制方法并没有想象中那么复杂，只要遵循一定的规律，就能绘制出流畅自然的褶皱。

2.4.2 褶皱能体现服装的质感

服装没有褶皱会很平，就好像是纸做的衣服穿在身上，无法体现出服装的松紧厚薄。

没有褶皱的服装。

加上褶皱后就能明显看出服装的质感。

【褶皱错误的绘制方法】

没有褶皱显得平直呆板；褶皱太多，又会给人一种服装较大或是湿漉漉的感觉。

没有按照一定规律绘制出的褶皱会很难体现服装的质感，看上去比较凌乱。

【褶皱的类型】

褶皱不宜过多，也不宜过少，要遵循身体的运动变化，遵循一定的方向才会显得自然。

由于紧绷，扩张所产生的横向拉伸褶皱，多出现在胸部、髋部、手臂和大腿处。

有固定点，单方向拉伸产生的拉伸褶皱。产生这种褶皱多是由于手部的动作造成的。

自然下垂形成的下垂褶皱，褶皱自然向下，并有折叠，多用于表现衣服裙子的下摆。

堆积挤压形成的堆积褶皱，作为较常见的褶皱类型，多出现在关节处。

【褶皱体现的质感】

衣服上的横向拉伸褶皱过多，会给人一种紧绷的感觉。

衣服上添加向下的下垂褶皱，看上去会显得较为宽松。

贴身紧致型的服装褶皱短小，仅出现在关节处；宽松型的服装褶皱长而大，数量也比较多。褶皱出现的部位、长短都体现着服装的质感，绘制时都需要注意，多加练习就能绘制出自然的衣服褶皱。

提示

由于缝制技术会产生花边褶皱、蕾丝花边、百褶裙的裙边褶皱，还有系蝴蝶结也会产生褶皱。

2.5 各种姿态的服装表现

2.5.1 站姿的服装表现

自然站立时，紧致型服装的整体褶皱较少，多出现在肘关节、腰部，受到胸部的拉伸，也会产生短小的拉伸褶皱；如果是百褶裙，还会产生向下的褶皱。宽松型的服装褶皱较多，手插在腰上的地方会产生拉伸褶皱。

唐装和旗袍都属于较为紧致的服装类型，尤其是旗袍，紧致贴身，能体现女性的曲线美，所以在绘制旗袍时，要注意褶皱的线条变化，下身是长裙褶皱，应该垂直向下。

半侧面的造型，宽松的服装沿着身体曲线绘制即可，外套的衬衫属于宽松型，只在腰部产生褶皱。而短裤属于紧致型，会产生横向的细小褶皱。短款的设计并非是完全紧致型，所以裤管带有一点膨胀的感觉。

连衣裙在上身属于紧致型，裙摆为宽松型，并且质地较为轻薄，裙摆受到风的吹拂会自然展开，呈现圆形。而毛衣在整体上属于厚质的宽松型服装，注意绘制出毛衣的厚度，用向下的长线条表现宽松的质感。

从侧面的身体轮廓能明显地看出紧致型服装和宽松型服装的区别，紧致型仅在胸部下方产生空隙，其余的部位都比较贴身，褶皱也是由于胸部紧绷产生的横向细小褶皱；而宽松型在腰部会形成一段空隙，褶皱是自然向下的。

芭蕾舞裙整体属于较为紧致贴身的类型，褶皱短小，裙子上有很多褶皱，因此会产生膨胀撑开的感觉。冬装校服的质地较厚，属于厚重型的服装；裙子为百褶裙，其褶皱的绘制方法将在第3章中进行详细讲解。

完全坐在地上的坐姿，由于是裙装的设定，因此贴身的衣服上不会出现过多的褶皱。

裙子依旧沿着大腿绘制，弧形的线条能体现出包裹在身上的感觉。

背面的坐姿，只是在腰部产生堆积褶皱。

此时要特别注意的是，除了能绘制出裙边的立体感，在绘制服装上的花纹时，也要注意表现花纹的立体感，线条应该是沿着身体线条绘制的。

冬装在整体上属于厚质的服装，在跳跃时不会产生明显的变化，相对地，褶皱也不会有很明显的变化，但这里要特别注意围巾的动态表现。

裙装由于质地较轻，会随着动作一起摆动。

跑步时，将服装换为裙装，裙边则更能体现圆形的状态。裙摆的褶皱沿着弯曲的地方向中间集中，腰部则有一些堆积褶皱。

动态的背面，在绘制时并没有太多技巧，和站立时的背面一样，注意褶皱沿着身体的运动方向绘制即可。

抬起的右腿会对裤子产生拉伸，形成拉伸褶皱，腰部的弯曲还会产生堆积褶皱。

左手向后抬起，袖子产生拉伸褶皱。

跳跃时的裙装绘制方法，跳起的瞬间，胸前的领结和裙子随着一起上扬。

裙摆随着一起向上摆动。

身后动态的裙装，裙子属于包裹型的短裙，由于右腿的抬起，腰部出现堆积褶皱，右侧的裙摆也有拉伸产生的褶皱。

裙摆自然下垂，褶皱的方向也自然向下。

抬起的左手袖管上依旧会产生拉伸褶皱，由于身体的动作，上衣的下摆会出现上扬，这是自然形成的一种状态。

将裙装换成短裤，服装也换作长袖，膨胀型短裤的下端有缝制时形成的短小褶皱。

2.5.4 仰视的服装表现

仰视动态服装的整体特点为从上至下逐渐变大，沿着身体的曲线画出来即可，注意弧形线条的变化，绘制出具有立体感的服装。

鞋口呈现圆柱形

仰视时，衣服，特别是裙子这种圆筒状的服装，会呈现为圆柱形。

3.1 校服的绘制方法

3.1.1 水手服

源于英国海军的一种服饰，漫画中最为常见的是V字领黑色立领制服，这是由真正的海军军官的军装修改而成的，经过长期的不断变化，逐渐形成了现在的样子。

作为最常见的校服种类，水手服在设计上保留了原有服饰的大翻领，领边有白色条纹。

没有过多烦琐的搭配，由学校统一定制的背包是再简单不过的装饰，通常为双带肩包。

水手服的鞋子也是学校统一的款式，所以在绘制校服时，鞋子一般都是固定的。

类似红领巾的领结，也有蝴蝶结的款式

百褶裙的长短则会随季节变化而变化

袜子的长短、颜色可以自由选择

【服饰的绘制方法】

❶ 先绘制出人物的身体轮廓，右手弯曲。

❷ 此时绘制出服装的大致轮廓即可，裙子为百褶裙。

❸ 勾线，擦去多余线条，完成绘制。

【服饰的正反面表现】

水手服是日本学校女生校服最广泛的一种，经过设计者的重新设计，加入一些变化，受到人们的欢迎。这种服装常会扮演一种勾起学生时代怀旧情绪的角色，一些相对不喜欢拘束的年轻人也喜欢穿它。

【运动中服饰的表现方法】

由于水手服属于质地较为轻薄的服饰类型，白条纹大翻领、胸前的领结以及裙摆会随着人体摆出的各种动作发生变形。奔跑时，领子向后翻起，领结也会随风摆动。裙摆的变化则是贴合在腿上，绘制时要注意沿着大腿的轮廓，绘制出裙摆的走向。

3.1.2 夏季校服

配合季节而变化出来的校服，炎热的夏季校服采用较为清凉的短袖衬衫和短裙。

丝带系成的领结会给人清凉之感。

短袖衬衫，注意抬起手的同时会产生拉伸褶皱。

短款的24褶百褶裙，正面呈现10～12褶。

鞋子为统一款式

【服饰的绘制方法】

❶ 开始时依旧绘制出人物的身体轮廓，右手插在腰间。

❷ 夏服相对清凉，衬衫要贴身，裙摆展开。

❸ 勾线，完成绘制。

【服饰的各种领结】

普通蝴蝶结

细丝带领结

较宽丝带系成的领结

带花边的蝴蝶结

提示

领结的作用并不仅仅是为了美观，同时不同颜色的领结代表着不同的年级。

【百褶裙的绘制方法】

百褶裙的褶子很多，并且宽度相等，根据裙边褶子的数量可分为8、16、20、24、28、36褶等各种类型。

❶ 绘制出裙子的大致轮廓，裙摆要宽于腰带。注意不同的动作对下摆走向产生的影响。

❷ 沿着裙子下摆绘制出重叠的褶子，通过褶子的多少可以判断出百褶裙的类型。

❸ 沿着下摆褶子弯曲的地方，向上绘制出线条，这样就形成了百褶裙的大致形状。

【百褶裙和对褶裙】

沿着同一方向展开褶子的是百褶裙，百褶裙通常搭配水手服这类传统校服。

褶子对折的是对褶裙，对褶裙通常搭配轻便的休闲西装，但实际上并没有这么明确的限定。

3.1.3 冬季校服

冬季的校服相对厚实一些，不过为了锻炼意志力，日式校服即使在寒冷的冬季也照样是裙装。

冬季搭配短款百褶裙的多是长度过膝的高筒袜。

相对于夏服的清凉，冬服会显得略微厚重，通常会配上长袖的外套，注意身体挤压产生的横向拉伸褶皱。

裙子设计为格子裙，在单一色调百褶裙的基础上加上格子，显得多彩而活泼。

鞋子同样为统一的单鞋。

【服饰的绘制方法】

❶ 绘制出人物的身体轮廓，左手放在胸前。

❷ 绘制出服装的大致轮廓，有穿着西装样式的外套。

❸ 勾线，擦去多余线条，完成绘制。

冬服里面穿衬衫，为了配合西装样式的外套，领结通常会换成与之匹配的领带，长袖外套兼具美观和保暖功能。

3.4 制服绘制完全攻略

3.4.1 水手服的绘制过程

一、选择服饰的搭配方案，由于人体动作所造成的衣服褶皱分析如下。

带有耳朵的帽子，帽子上有猫爪图案。

传统短袖水手服，无袖背心，丝带领结。

带有蕾丝花边的百褶裙

系有丝带的厚跟鞋子

二、按照给出的服饰素材绘制人物的服装。

❶ 因为是水手服，先绘制出代表性的三角形翻领。

❷ 在绘制袖子时注意透视关系，纽扣和腰上的褶皱也一并绘制出来。

❸ 在此前的基础上加上外套和领结，注意腰部的褶皱。

❹ 短裙的长度在膝盖上面，裙摆较宽。

❺ 和绘制百褶裙时一样，通过褶皱表现百褶裙的质感。先绘制出裙摆的流向，然后在拐弯处将线条连到腰部，体现裙子的立体感。

❻ 袜子的绘制方法虽然是细节，但同样要注意，长袜的袜口有些许勒住大腿。

❼ 绘制出鞋子的部分。先确定鞋筒的高度，大致到脚踝上方，然后绘制出鞋跟的厚度以及鞋面上的纹理。鞋带是用丝带系成的，可以突出女孩子可爱的一面。

❾ 受到手的拉扯，帽子两端有向两手集中的拉伸褶皱。服饰上的图案要完成褶皱之后添加，因为受到褶皱的影响，其会发生扭曲变形。

❽ “穿上”服装后的整体感觉大概是这样的。由于考虑到长发会妨碍到服装的整体，通常都是在完成整体服装轮廓之后再加上头发。

4.3 冬装的绘制方法

4.3.1 女性冬装

【绒毛大衣+围巾】

冬装属于厚重型的服饰，不同的款式再搭配不同风格配饰，即使身着厚厚的冬装，也能体现出服装的亮点。

【服饰的绘制方法】

❶ 绘制出身体的轮廓，双手紧握放在胸前，要注意绘制服装时手肘处的褶皱表现。

❷ 先绘制出外有绒毛边的外套，由于是冬装，手肘处的褶皱也不会太多，用简单的线条来表示。

❸ 加上围巾，肩上的部分和春装围巾的绘制方法一致，两端从身上垂下来，绘制出这部分的拉伸褶皱。

❹ 加上靴子，为了和服装整体相照应，同样也加上绒毛边，最后绘制出五官和头发。

5.2 日式服饰的绘制方法

5.2.1 和服

【女性和服】

作为日本的一种民族服饰，和服显示出庄重、安稳、宁静的气质。和服宽松的设计非常讲究透气，适合日本的湿润的风土气候。历史上不同时期的和服的色彩、面料、图案、款式和配饰，反映了和服的穿着方法以及穿了和服的日本人举手投足间的千姿百态。

和服的“领”叫做衿，为防止弄脏本衿，一般会在里面加上区别于本衿的护领。

女性和服在腰带的绑法上十分讲究，正面会用两条较细的绳子系紧，整条腰带的系法有很多种。

穿着和服时，鞋子通常选择木屐，女性则会穿着白色的两趾袜。

【服饰的绘制方法】

❶ 第一步依旧是绘制出人物的身体轮廓。

❷ 确定本衿的宽度和长度，再绘制出腰带，腰带质地较硬。

❸ 绘制出和服的身长和袖子，袂的部分较长，由于手的动作而自然垂下。

❹ 绘制出木屐的轮廓，鞋带由两根带子构成，带子相接的地方用脚趾卡住。

❺ 绘制出人物的五官和头发，盘起来的头发上戴有饰物，手上也提有一个小提包。

【和服领宽的表现】

前面也讲过，和服的领叫做“衿”，衿打开的宽度是很有讲究的，通常情况下，衿都是紧贴着身体的，不会露出锁骨，这属于传统穿着，适合小孩、已婚妇女等较为传统的群体，如左下图所示。还有一种较为开放的穿法，衿打开，露出锁骨的部分，多为艺伎、歌舞伎的服饰所采用，如右下图所示。

【和服腰带的表现】

和服身后的“包裹”，是和服腰带的一种系法。

正背面　　半侧面　　侧面

【成熟女性穿着的留袖和服】

女性参加亲戚的婚礼和正式的仪式、典礼等时穿的礼服，主要分为黑留袖和色留袖。以黑色为底色，染有五个花纹，在和服前身下摆两端印有图案的叫“黑留袖”，为已婚妇女使用；在其他颜色的面料上印有三个或一个花纹，并且下摆有图案的叫“色留袖”。

提示

虽然日本妇女在出席正式场合时会选择更为正式的西装，但一些年老的女性更喜欢穿着这种舒适的传统服饰。

5.2.2 浴衣

顾名思义，浴衣是与沐浴有关的衣着，在日式旅馆中，浴衣是浸过温泉或沐浴后常见的衣着，是一种较为轻便的和服。浴衣亦常见于日本夏季期间各地祭礼、节日以及烟花大会中。作为日本夏季传统服装，在色彩和花式的搭配上都尽量体现夏天清凉的感觉。蓝底、紫底与白底是最常见的，配以金鱼、烟花、蝴蝶等可爱的图案。

领子上没有过多的层次，领口也比较开，因为是夏季着装，尽量会选择轻薄的布料。

不像和服会选择长长的“振袖”，这种相对较短的袖子被称做“留袖”。

配合清爽的服饰风格，通常光脚穿着木屐。

搭配浴衣的发型没有明显的规定，随意地盘起、放下，或是时下流行的各种发型都可以。

除了与和服一样绘制出繁杂的花纹图样，浴衣还可以是素色。

【服饰的绘制方法】

❶ 站姿，右手放前，左手弯曲。

❷ 确定领的宽度和长度。

❸ 绘制出简易的腰带。

❹ 绘制出袖子和和服的下半部分，这时要注意褶皱的变化。

❺ 绘制出木屐，最后加上五官和头发。

5.2.3 巫女

巫女是日本宗教界的传统职业，直到今天，较具规模的神社以及传统庆典中仍可见巫女白衣绯裤的身影；为人消灾解厄及事神的职务使她们蒙上神秘的色彩。

不同于和服的穿着，巫女身穿白衣绯裤，通常将腰带系在身前。

绑头发的白色带子，这种带子源于平安时代妇女头发的绑法。

巫女穿着红色的捻裆裤。

5.2.4 阴阳师

阴阳师即占卜师，源于中国，他们不但懂得观星宿、相人面，还会测方位、知灾异，画符念咒、施行幻术，他们同巫女一样，能驱鬼降魔。

狐狸面具起源于古代神话传说中的九尾妖狐。人们崇拜强大的力量，并相信狐狸能给人带来好运，因此产生了狐狸面具。

这种前后身分离式样的部分称作“狩衣”，狩衣是武家所独创，由披肩与铠甲发展而来。

狩衣有宽大的袖子，袖端有一条做点划线状穿过的带子，叫做“袖括”。

肥大的裤子在脚踝处束起，称做“指贯”。

5.3 欧式服饰的绘制方法

5.3.1 女仆装

【传统女仆装】

女仆装出现于19世纪后半时期的英国，是下午时穿着的服装，上午则是在印花布料的外面套上白色的围裙，并带上帽子的打扮。

女仆戴在头上的花边发夹叫做“喀秋莎”。

丝带系成蝴蝶结形状，女仆装的基本为黑白色调，衬衫为黑色。

围裙的花边较为复杂，但只要学会绘制方法，就能绘制出漂亮的褶皱花边围裙。

围裙不仅是裙边有花边，裙带上也有。

系在身后的蝴蝶结由于拉伸，出现大量褶皱。

带有蝴蝶结的鞋子

【服饰的绘制方法】

❶ 绘制出人物的身体轮廓。

❷ 绘制出上半身穿着的衬衣，领前系有丝带，加上扣子，袖子隆起。

❸ 加上头发，头上带有“喀秋莎”。

❹ 由于衬裙的缘故，欧式服装的裙摆都会比较大，传统女仆装也是大裙摆，下摆有花边褶皱。

❺ 加上花边围裙，围裙身后用带子固定，腰部出现拉伸。

5.6 特色服饰绘制完全攻略

5.6.1 和服少女——和服的绘制过程

一、由于和服较为独特，是由一块布包裹形成的，所以现在先来了解和服的构造。

二、绘制人物的服装。

❶ 首先确定领子的长度和宽度，领口是紧贴颈部的类型。

❷ 加上腰带，腰带通常较厚，注意与腰部隔开的距离，不用绘制出褶皱。

❸ 腰带上加上两根绳子，绳头可以系成各种样式。

❹ 绘制出右边的袖子，从和服构造可以看出袖口其实比较小，较长的部分是袂，呈袋状。

❺ 左边的袖子也同样，注意由于手臂弯曲出现的堆积褶皱。

在领口处加上护领。

袖子里面也有一层。

❻ 绘制出和服的下半部分，也就是前身顷，由于腿的动作，弯曲的膝盖会出现堆积的褶皱。

❼ 根据脚的形状绘制出木屐，木屐的带子和各种和服也有很多的花纹图案。

❽ 加上手上的道具——羽球球拍。

三、描线。

描线时给和服加上花纹。

加上五官和头发，发型为盘起的发髻。

和服及其腰带的图案也可以称为纹样，纹样有全部一体的循环纹样，也有不循环的纹样，经排列组合后形成图案。日本纹样的原型大多来自自然界的花鸟风月或生活中的各种道具，包括以下四大类。

植物纹样：梅、樱、藤、菊

动物纹样：龙、凤、鱼、鸟、蝶

器物纹样：扇子、团扇、茶道具

几何纹样：麻叶、网眼、龟甲

腰带通常使用较为亲切和简单的纹样，如四季折枝花、有趣的器物纹样，或是小型的几何纹样，与和服的纹样配合起来，显得十分精美。

所以，在纹样的选用上，必须注意和服与腰带纹样的配合还有纹样格式的配合。

6.2.6 身着长裙的女子

❶ 绘制出身体的轮廓，双手自然放下，双腿交叉。

❷ 和绘制公主裙一样，首先确定裙子的长度、裙摆的宽度等。

❸ 裙摆的部分体现出设计感，就像花瓣一样从上向下展开，下面的裙子并没有完全衔接在一起。

❹ 长裙身后系有蝴蝶结，裙摆分开的部分用丝带连接在一起，非常富有装饰性。

❺ 绘制出与长裙分离的衣领，衣领用丝带连接起来。

❻ 绘制出手套和靴子的花边。

❼ 绘制出五官和头发。

❽ 设计裙摆上的花纹图案。每一条裙边都绘制出镶边的部分。

❾ 最后在裙边和胸前设计花纹，绘制出来的图案会给人一种异域的美感。

服饰的设计不光是款式上的变化，还有服饰花纹上的改进，但也要注意什么样的花纹改用于什么样的服饰。描线时，注意裙边的花纹，线条密集度较高，一定要沿着裙边绘制出弧线。最后擦去多余的草稿，完成绘制。

裙摆用丝带连接在一起

裙边的花纹设计体现了服装的独特性

6.2.7 身着风衣的男子

❶ 绘制出男性的身体轮廓，站姿较为挺拔。

❷ 风衣样式的军装，从最初的衣领、衣襟开始绘制，确定衣襟展开的宽度和服装的长度，然后绘制出袖子，最后绘制出衣摆，下端与衣襟连接起来。

❸ 给衣领和袖口都加上镶边，绘制出纽扣，衣摆设计成不规则的形状。

❹ 绘制穿在外套里面的服装，腰上还有皮带。

❺ 和外套一样，里面的衣服也带有镶边和纽扣。

❼ 裤子的长度只绘制到小腿中间，正是长靴的高度。靴子质感较硬，只有脚踝处有细小弯曲的褶皱，靴子上绘制出皮带作为装饰，显得十分帅气。

❻ 绘制出裤子，膝盖处有堆积褶皱，长度绘制到膝盖以下即可。

❽ 和长靴一样，在右手上绘制出手套，上面也有皮带装饰物，再加上头发。

❾ 最后为人物添加道具——一把长剑，身上还有固定长剑用的带子和铁链。

描线时还可以在服装上添加一些装饰，例如体现腰身的缝合线、纽扣上的花纹等。最后擦去多余的线条，完成绘制。

铁链

缝合线

靴子和手套上也有这种皮带装饰

【5头身绘制2】

❶ 首先绘制5个圆形，作为5头身人物的绘制辅助线。

❷ 5头身大多数是用来表现中学生或者是高中生的人物角色。

❸ 仔细地绘制出五官及发型。注意为人物添加一束上翘的头发，会增添人物更加俏皮的感觉。

❹ 为角色描绘服装。一定要充分表现出她满腿湿漉漉的感觉。

4.3.6 6头身比例的绘制

【6头身绘制1】

❶ 首先绘制6个圆形，作为6头身人物的绘制辅助线。

❷ 6头身的比例差不多等于初中生的体形。第2个圆形是胸腔的位置，第3个圆形是腹部与盆骨。腿部占了3个圆形的位置。

❸ 仔细地绘制出五官及发型。绘制出头发被微风拂过的瞬间感。

❹ 为角色描绘衣服。注意把小手藏进衣袖里，会更加突出小女孩的可爱。

【6头身绘制2】

❶ 首先绘制6个圆形，作为6头身人物的绘制辅助线。

❷ 许多靓丽可爱的青春少女都是用6头身绘制出来的角色，这样绘制的好处是让人感觉到人物既苗条，又不失可爱。

❸ 仔细地绘制出五官及发型。绘制出小手挡住嘴巴时的那种羞涩感。

❹ 为角色描绘服装。

4.3.7 7头身比例的绘制

【7头身绘制1】

❶ 首先绘制7个圆形，作为7头身人物的绘制辅助线。

❷ 7头身可以说是相当俊美的体形。头部占据一个圆形，上半身大约占据两个到两个半圆形，腿部则占到三个半到四个圆形，真是相当棒的形体啊。

❸ 仔细地绘制出五官及发型。要绘制出角色撩人的眼神。

❹ 为角色描绘服装。要表现出转身时裙摆飞舞的感觉。

【抱腿女孩】

该坐姿的重心点集中在了臀部，她的右腿平放在地面，左腿被双手抱住，让人看起来她坐得很舒服，很随意。有了这样的认识，我们绘制这样的坐姿就会轻松很多。

【日式坐姿】

日式坐姿看起来很简单，但是要绘制得准确、绘制得稳，也不是特别容易的。这个坐姿我们选取后侧方的角度来绘制，臀部坐在小腿上，身体向后挺直，双手搭在大腿上。这是为了更清楚地表现出重心全部聚集在了臀部位置，更能突出稳稳地坐在那里的感觉。

5.2 不同角色服装造型的特点分析

5.2.1 水手服的绘制

【服饰特点】

清新、朝气、青春气息，水手服是花季少女的最爱。

【绘制要点】

水手服盛行至今，一直是青春少男少女的代表性服饰。想要使角色充满青春气息，就为他准备一套水手服吧。

在绘制水手服的时候，千万不要忘记为角色绘制可爱的小领结，这是不可或缺的。

在绘制水手服的时候，要注意的是百褶裙要比超短裙稍微长一点。

筒袜要绘制出厚度，这样才能表现出棉质感，长短在膝盖以下一点即可。

【水手服的组成部分】

清新的水手服短衬衫，从英国海军军服演变而来，现在是水手服的主要服饰。

俏皮可爱的水手服领结，作为装饰物甚至制式配置而存在，在水手服中是较常见的搭配。

最经典的百褶裙是少女的最爱，无论是谁，穿上百褶裙都会显得青春气息十足。

充满朝气的学生袜是水手服的标准配置之一。

学生皮鞋一直给人很中正的感觉，但这份中正与水手服配合真的是非常棒呢。

5.2.5 女仆装的绘制

【服饰特点】

勤劳、忠诚、深藏不露，主人，请吩咐。

【绘制要点】

女仆装是漫画中非常具有魅力和特色的服饰之一。用于表现女性角色，已经是不可缺少的一套服饰。女仆装一般包含女仆围裙、宽松的裙子、泡泡袖、女仆特有的发饰、便于工作的厚底鞋等。

袖口处再绘制上小扣子，更能表现女仆们严谨的工作态度。

女仆装整体要绘制得庄重大方，绘制舒展的女仆围裙，要注意绘制出围裙周边那俏皮可爱重叠褶皱的花边。

鞋子要把底绘制得够厚，这样既耐用又便于工作。

【女仆装的组成部分】

得体、宽松的围裙和裙子是女仆的日常着装，简洁大方的服装设计直接体现了主人的品位。当然在漫画中，女仆的裙子下藏了什么永远都是个谜。

女仆发饰几乎成了女仆身份的标志。

长袜是女仆工作时的标准着装。

装饰用的袖口，同样散发着端庄大方的气息。

便于工作又美观的鞋子。

5.2.6 巫女装的绘制

【服饰特点】

圣洁、无私、神明，请赐福于我们吧！

巫女装的衣袖和巫女裙要绘制得特别具有宽松感，我们可以用简单的长线来表现衣袖和裙摆的褶皱，这样不但突出巫女装的宽松舒适，而且给人很神秘的感觉。

【绘制要点】

巫女装是日本漫画里常见的女性服饰之一，一般着巫女装的女子都是在寺庙中为人们祈福，并拥有特殊能力的人。

【巫女装的组成部分】

5.2.7 忍者装的绘制

【服饰特点】

悄无声息、杀人于无形，明明知道他们在这儿但却找不到他们。

在绘制的时候需要突出忍者们特有的图腾纹样。

忍者装的绘制要注意的是身上护具要绘制出金属感。

忍者服的裙摆和绑腿要表现出轻便的感觉。

【绘制要点】

忍者装是非常能体现女性魅力的服装之一。忍者装的基本配件一般包括护额、束腿、手甲、飞刀、手里剑等。并且女性忍者装经常会采用网纹的设计，这样的设计能够使女性忍者的魅力大幅度增加。

【忍者装的组成部分】

轻便的护手是忍者喜爱的护具之一，行动便利还能防止手滑。

护额是忍者身份的标志，只有具备忍者资格的人才能拥有自己的护额。胸甲及轻便的忍者服是忍者们的日常装束。主要以轻便为主，防护只居次位。因为忍者不会让对手碰到自己。

飞刀挂在腿上，方便随时取用，精湛的飞刀技艺是忍者们得意的技能之一。

绑腿以及配备有基本护具的鞋子。

6.1.9 抱肩女孩

【绘制步骤及技巧提示】

❶ 起稿的时候尤其要注意双臂的摆放，还有手的位置。这一步尽量绘制准确，为之后的绘制打好基础。

❷ 只要之前的辅助线是合理的，那么只要依据辅助线刻画五官，就不会有什么问题出现。

❸ 这个女孩的头发稍显复杂，不过只要理清肌理关系，绘制起来就不会太难了。

❹ 服装是校园的水手服，想必大家都不陌生，加入少许的衣褶，使这贴近生活的装束更加自然。

❺ 这个长靴看似平常，绘制起来却需要下一点工夫，因为有拉链这种细节要认真刻画。

❻ 确定手臂和腿部的线条，怎么样，看起来简单，绘制起来并不那么容易吧？

【角色介绍及分析】

- 草稿阶段很重要，整体姿势和手臂的交叉尽量绘制准确。
- 头发的来龙去脉一定交代清楚，可以多花点时间刻画。
- 简单的水手服尽可能绘制出可爱的感觉。
- 最后完稿整体感觉怎么样，貌似是一个有一点脾气的美眉呢。

6.1.11 服务生姐姐

【绘制步骤及技巧提示】

❶ 这是一个撩围裙的动作，构图的时候更多地需要通过她的姿态传达出她的性格。

❷ 温柔似水的大眼睛，小巧的鼻子，小小的嘴巴，这不正是邻家的大姐姐形象吗。

❸ 短短的头发却很可爱，也许是戴了发卡的缘故，原来短发可以这么可爱呢。

❹ 给角色身上绘制上干净的衬衫和长长的围裙，她的职业就能猜出一二了。

❺ 不是所有的腿都要绘制的性感撩人，也可以绘制出可爱的感觉。看看她的腿是不是很可爱，为什么呢？多观察，做个理性的研究。

❻ 线稿完成了，因为形体和姿态的完美搭配，所以角色的可爱度真是爆棚了。

【角色介绍及分析】

- 圆圆的脸蛋，圆圆的发型，有一点肉感的小腿，这些都使得角色异常可爱。
- 干净的衬衫搭配长长的围裙，用线不需要太复杂。
- 外形可以绘制得可爱，姿态同样也可以。
- 可爱的邻家姐姐的感觉，感觉真是非常非常亲切呢。

3.1.8 女性各角度站姿赏析

女性站姿绘制方式与男性基本相同。要注意的是女性身体线条更加柔和，并且与男性相比，站姿更加优美。我们曾在第一章讲到女性身体与男性身体的差别，在这里同样要注意，绘制时要考虑全面。

平视正面站姿

平视半侧面站姿

平视正侧面站姿

平视正背面站姿

俯视半侧面站姿

仰视半侧面站姿

仰视背侧面站姿

俯视背侧面站姿

3.1.9 不同站姿所表现的性格情绪

不同性格的人在站立时的姿态是不尽相同的，即使同一个人，情绪不同时站姿也是不同的。

女孩一只手撑在后面的墙或栏杆上，一只手撑在曲起的腿上。表现出女孩的不拘小节和带一点男孩子气的性格。

双腿交叉站立，双手背在身后，是女孩常见略带拘谨的休闲站姿。微微低垂的头及向下的视线，可以感觉到女孩的忧郁心情。

双手抱臂，整个身体收拢的姿态，表现了女孩的极度不安与害怕。

伸展的身体，尤其是向上伸出的双手都给人一种活力十足、开朗少女的感觉。

3.1.10 站姿大集合

接下来我们列举一些在不同情境下的人物站姿动态，供大家学习。

3.4.7 各种跑姿赏析

不同的人物、在不同的情景中，跑姿也是不同的。

从大幅度前倾的身体和向前伸出的手臂，以及呼喊的表情，可以看出人物正在追赶前方的什么。例如，到车站时，发现要乘坐的车刚开走，于是着急地追赶。

弯曲背部、蜷缩的跑姿，给人一种畏畏缩缩的感觉。可以作为偷跑时的动作。

左右摆动的右臂可以看出人物的女孩子气。用手遮挡眼部及低垂的头部表现了女孩此时正在伤心地泪奔中。

向后大幅扭转的身体和头部，以及朝向外面的脚背。这样的跑姿不能作为连续跑姿，人物一定是受到了外界因素影响，在奔跑过程中猛地回头造成的跑姿。

3.4.8 跑姿大集合

跑姿是多姿多彩的，根据想要表达的气氛与情形，我们需要绘制不同的跑姿，这里给大家介绍几种跑姿作为参考。

3.5 躺卧姿势绘制技巧

躺卧姿势在日常生活中也是一种常见的动态。这一节我们就通过几个范例，详细了解一下躺卧姿势绘制的技巧。

3.5.1 俯视仰卧姿势的绘制技巧

在绘制俯视仰卧姿势时，要注意空间感的表现，否则可能给人一种绘制出的人物类似站立的感觉。

❶ 用简单线条表现出人物动态。如图中所示，绘制双手放在胸口的仰卧姿势。

❷ 绘制出人体结构，明确四肢与躯干之间的交叠关系。简单绘制出五官，表现出气氛。这里我们的人物设定为睡得很香并且做美梦的女孩。

❸ 细化五官。因之前的设定，我们绘出紧闭的双眼和微翘的嘴角。绘出人物具体轮廓及头发。

3.5.2 侧视仰卧姿势的绘制技巧

仰卧姿势从侧面看时，画面内侧的身体部分被遮挡。

❶ 绘制出设定的动态走向，将人物动态简图绘制完整，便于后面人体结构绘制。

❷ 绘制人体结构图。内侧手臂被身体遮挡。内侧膝盖微向内弯，能看见膝盖窝，并且能看见脚底板。

在绘制卧姿时，注意头发与枕头接触的表现。接触部分的头发顺着枕头绘制出一定弯曲、抛空，以及头部、颈部和枕头对头发的挤压。

❸ 绘制出人物动态轮廓后，细致地进行五官的刻画。

3.5.3 侧卧姿势的绘制技巧

人体侧卧时身体各部分可较完整地呈现，较其他卧姿可能更易表现。下面我们来了解一下绘制中需要注意的方面。

❶ 绘制出侧卧的动态简图。这里要注意的是左腿和右腿的绘制要细致，不要把两条腿画混了。

头部向接触面偏移，与上方肩膀相连的脖子露出较多。

❷ 绘制人体结构图。注意压在下方的腿向画面外支出，因透视关系膝盖画得要比上方腿部膝盖大，并且下侧大腿较上侧的短。

身体和头部接触同一个平面。所以上侧颈部线条绷直，下侧受挤压收缩。

❸ 根据要表达的情绪详细绘制出五官。绘制出轮廓线，注意肩、腰、臀的曲线及头发的绘制。

下侧脚被遮挡基本看不见。

注意手与下方手臂的关系。

大腿和臀部的线条需要十分注意。

侧卧时胸部受重力，都向接触面下垂，同时受到来自支撑面的挤压和胸部互相挤压，需要用短线表现出乳沟。

3.5.4 趴卧姿势的绘制技巧

趴卧时，人物正面朝下，需要绘制后背与腰臀的关系。一般带有一些扭转关系，绘制有一定难度，不易画好，这只能靠平时多练习多观察来逐渐改善。接下来我们就以一个实例来了解一下。

3.5.5 头向外趴卧姿势的绘制技巧

在绘制头部向外的趴卧姿势时，处理头、颈、肩的关系，胸、腹的关系，后背、腰臀的关系是在绘制中比较麻烦的。下面，我们就来了解一下这种姿势的绘制技巧。

❶ 根据构思绘制出人物的动态简图。这里我们要绘制一个头朝画面外、两手交叠于胸前，双腿叠放于身体一侧的侧趴卧姿势。

❷ 绘制出人体结构图。小腿画得较短表现出人物透视关系。叠在下侧的脚被遮挡，所以看不见。

注意大腿与小腹间线的弯曲方向。

❸ 绘制出最终动态。胸部把腹部基本遮挡。双腿朝向一侧，所以要注意腰部的扭转。十指相扣，在绘制时要注意手指间的遮挡关系。

3.5.7 躺卧姿势大集合

不同性格的人睡姿也是不同的，尤其是熟睡时，意识较弱，身体受潜意识支配，更反映了人的性格。

单手支撑，双腿蜷曲侧卧的姿势。这是一种表现悠闲而魅惑的姿势。

单手向上伸出的仰卧，是一种悠闲的姿势。

双手手肘撑起上身侧看，双腿置于高处交叠的躺姿。

双手在下颌撑起上身，小腿抬起的趴姿是可爱型的趴姿。

单手枕于脑后侧卧的姿势。规矩的姿势表现了人物的沉静性格。

单手枕于脑后，双腿交叠，悠闲的仰卧姿势。右手抬起，在手上可添加道具，例如书，则成为悠闲仰卧看书的姿势。

3.6.2 跳起姿势的绘制技巧

接下来，我们通过实例来了解一下跳起时腾空姿势的绘制技巧。

❶ 绘制出需要的动态简图。

❷ 根据动态简图绘制出结构图。小腿向后抬起，因透视关系，要把小腿绘制得比大腿短。

抬起在身侧的双手，和歪向一边的双腿，表现出了女孩子气与活力。

内侧脚部被遮挡，只能看见极少一部分。离地腾空后，脚尖呈自然放松状态。

❸ 绘制出细致的五官轮廓和发型。充满活力的笑容和跳跃的姿态都表现了气氛的轻松和人物心情的愉悦。

3.6.3 跳下姿势的绘制技巧

跳下姿势的表现，配合背景也是多种多样的，这里是在没有背景的情况下，为了更好地了解，我们用仰视的姿势来分析。

3.6.4 各种跳姿赏析

不同跳姿表现不同的气氛与情绪，这一节就让我们一同来赏析几组不同的跳姿。

身体拉直但处于放松状态，可以看出人物处于腾空的状态。淡淡忧伤的表情，展示出一种“嫦娥奔月”般离开爱人、故乡的无奈与忧伤。

高低错落的双腿，轻抚头发的姿态，都表现出了女孩的柔美。

前后分开的双腿，以及甩开的双手都给人充满活力的跃动感。绘制出头发因跃动产生的蓬松感也是很重要的。

3.6.5 跳姿大集合

在前面的小节中向大家讲解了跳姿的绘制技巧，这里我们介绍几种不同的跳姿，以供参考。

3.7.2 侧面蹲姿的绘制技巧

绘制侧面蹲姿时，内侧腿和腹部基本都被遮挡。

❶ 绘制侧面蹲在地上，内侧手撑在下颌，外侧手放在膝盖上的动态简图。

❷ 绘出结构图和五官位置，蹲下时为保持身体平衡，身体前探，腰部弯曲。

❸ 侧头后看的姿势，虽然颈部被遮挡，但是仍要注意头颈肩的关系。双膝微微打开，要注意之间的距离感的表现。

3.7.3 仰视蹲姿的绘制技巧

这里我们以一个仰视的蹲姿为例。

❷ 绘出人体结构图和五官位置。受惊吓时女孩子一般都紧闭双眼尖叫，所以这里我们只要确定闭上的眼睛和张大的嘴的位置即可。

❶ 绘制女孩子受到惊吓的蹲姿动态简图，双臂向中间并拢，双膝并拢。

❸ 绘制出人体清晰的轮廓、五官和发型。这里我们为了表现出受惊吓的动态效果，把头发画成飞扬起来的状态，营造一种女孩受到惊吓急速蹲下的状况。双手压在腿上是考虑到之后服装的绘制，这里设想的是女子穿着裙子，这其实是一个压裙子的动作。根据设定的不同，如果是裤子的话，则可以双手环抱身体，所表现的惊吓感更强烈。

3.7.4 俯视蹲姿的绘制技巧

绘制俯视蹲姿时，上身与站姿相同，这里我们主要讲解一下腿部的绘制。

❶ 绘制动态简图。头部比正常状态下大，肩线较窄，双肘置于大腿上。

❷ 绘制出体积感以及五官。内侧的脚被腿部遮挡，腰部也因胸部、手臂的遮挡看不真切，这种不好明确表现的地方在下一步绘制时尤其需要注意。

❸ 绘制清晰轮廓线、结构线以及五官。俯视的蹲姿人物看起来缩小了，给人一种渺小的感觉。配合愁苦的表情让人物显得楚楚可怜。

3.7.6 蹲姿大集合

下面，我们一起来了解一下不同的蹲姿，供大家绘制时参考。

双膝交错蹲地的姿势，便于起身，再加上撑地的手，人物像是做好随时起身的准备。可用于绘制在跟踪监视的人物。

双手举起，紧靠墙壁蹲下的姿势，像是在警惕着墙另一侧的动静。

身体蜷缩，低头蹲在地上，用手指在地上划着的姿势，可用于表现无聊或是消沉的情绪。

双手撑在膝上，弯下身体侧看的姿势。

双手向前伸直递出，右腿向后跪地。这是一种非常恭敬地递东西的姿势。

一脚蹬地的半蹲的姿势，仿佛起跳的瞬间。

单手撑脸，悠闲地看着旁边的蹲姿，表现出轻松而悠闲的样子。

双臂紧抱埋头的蹲姿。这是一种常见的蹲姿，用于表现人物不舒服、伤心、消沉等。

3.8.4 俯视跪姿的绘制技巧

俯视跪姿的绘制，因透视和身体的遮挡关系，下肢大部分被遮挡，尤其是小腿，基本看不见。

❶ 绘制出双膝分开跪在地上、双手撑在地上的动态简图。俯视时头部较大而身体较小。

❷ 绘制出五官位置，双手手掌和膝盖处于一个平面。双脚因被身体遮挡所以看不见。

❸ 双手撑在双膝之间，因双臂向双膝聚拢，胸部被挤压。俯视时能看见部分后背。因为是俯视人物，所以能看见头顶。

3.8.5 各种跪姿赏析

不同的跪姿给人的感觉也是不相同的，可以展现出可爱的、妩媚的、帅气的、恬静的，忧伤的……这里我们通过以下案例来了解一下。

单膝跪地，单手撑地，伸直的脊背，这种蹲跪的姿势给人果敢、精神的感觉，另一手握拳后摆，充满力量。飞散的头发以及严肃的表情，都充满了帅气的感觉。

双膝跪地，身体前倾的姿态以及点在脸部的手指，加上人物甜美的笑容，都给人可爱的感觉。

双膝跪地，脚背贴地，能看见脚掌，扭动的腰部和臀部，向后仰导致胸部挺起，以及双手抱头都给人妩媚多姿的感觉。

3.8.6 跪姿大集合

这里我们来了解一下不同的跪姿。在情绪的表现中，跪姿所表达的情感都是很激烈的，如羞愧、崇敬等。

低垂头部，双手捂在心口的动作，可以作为生病或是痛苦的动态表现。

双手撑地、俯下身体的跪姿，常用于表现人物表达深深的歉意，或是对祖上、神灵的跪拜。

跪直的身体表现了人物很有活力。右手勾住抬起的脚部，表现出女孩子俏皮的感觉。

双手撑地向前趴的同时回头的跪姿，可以用于表现人物小心地偷偷离开。

双腿跪立，一手环抱身体、一手抚在脸上，身体扭转的姿势，是可爱俏皮型女孩的跪姿。

单手撑在身后，一手向前伸出，身体后仰的跪姿，可以作为一种诱惑的姿势。

埋首回头看的跪姿。向后抬起的手，也正好表现了人物被后方的什么所吸引，或是向后递出了东西。

4.1 单人日常动态的绘制

在人物的动态绘制中，常常用到的是日常动态的表现方法，这里我们就来了解一下单人的日常动态的绘制技巧。

4.1.1 提鞋的绘制技巧

提鞋的动态在生活中常常可以见到。绘制提鞋动态时，需要注意单腿站立时人体平衡的表现。

【提鞋的各种动态】

单手撑在墙上提鞋的动态。身体微微向支撑面倾斜，身体弯曲降低重心，以此加强身体的稳定性。

单脚独立提鞋的动态。腿向后抬起，为了保持身体平衡，上身和头部微微后仰。在绘制中要注意向后提鞋的手臂的扭转，以及手与鞋之间的关系表现。

半蹲提鞋的姿势为一手提鞋，另一只手为保持平衡后摆，头向前，半蹲的姿势。在绘制时要注意腰腹堆叠的表现，以及腰腹胸因重力下垂的绘制。

【提鞋的绘制步骤】

在绘制提鞋动态时，首先要注意平衡的保持，以及因身体倾斜对头发及配饰的影响。

❶ 绘制出提鞋的动态简图。单脚站立，另一只脚抬起，一侧的手伸到脚跟位置。

❷ 绘制出人体的结构及五官的位置。这里在绘制提鞋的手时，最好同时绘制出鞋的大体形状，以便表现手与鞋的关系。

❸ 绘制出动态草图。在结构图的基础上绘制出衣物、配饰以及头发。在绘制时大致表现出衣服的褶皱。

❹ 在草图的基础上用流畅的线条清出线稿。清稿并不是单纯的描线，同时要把线条调整到更加合适的位置。腰部弯曲的一侧衣服褶皱较多，伸直的一侧褶皱较少。

【梳头的绘制步骤】

在绘制梳头动态时，关键在于正确表现头颈肩以及手与头发、道具间的关系。

❶ 绘制动态简图，这里构思的是侧头在一侧梳头的姿态。

❷ 绘制出结构图，一手握发，一手握梳子。确定五官的位置。

❸ 绘制出大致发型和衣物样式以及道具的大致形状。注意头发的空间关系。

❹ 进一步细画人物，用流畅线条勾勒出人物及道具。这样梳头的动态就绘制完成了。

【穿内衣的绘制步骤】

在绘制穿内衣的动态时，人物双手伸于后背，因内衣固定胸部聚拢。

❶ 这里绘制穿内衣的动态。绘制简图时双手伸向后背，头低垂。

❷ 绘制出人体结构，注意将腰部弯曲的表现正确，方便之后的绘制。确定人物五官的位置。

❸ 绘制出大致的发型、五官的形状和衣物的大致款式。

❹ 细画人物五官、发型以及衣物。用流畅线条绘制出人物轮廓线及结构线。

【脱上衣的绘制步骤】

在绘制脱上衣的动态时，注意身体和手臂的伸展。

❶ 我们要绘制的是一个向上脱衣的姿势，双手在头上方交叉向下，上身向后伸展，双腿自然分开。

❷ 绘制出人体结构。在绘制胸部时，因为设定为穿有内衣，所以胸部向中间聚拢，并随肩部抬高。

❸ 绘制出衣物，衣物向上翻。注意衣服和身体以及手之间的关系。注意因身体伸展时两侧曲线的表现。

❹ 进一步细化，画出准确的五官。注意衣物的表现。身体轮廓线用流畅的线条表现出来。

4.1.6 吃饭的绘制技巧

吃饭是我们每天都要进行的动态，在日常的表现中，吃饭的动态也是常会用到的，这里我们一起来了解一下。

【吃饭的各种动态】

不同性格的人，在不同的地方，不同的情况下用餐方式都是不同的，这里我们就来分析了解一下几种不同的吃饭姿势。

普通女孩子端碗吃饭的姿势。微翘的手指表现出女孩子特有的可爱感觉。

"数米粒"的吃饭姿势。常见于大家闺秀类的女孩子及慢性子人或吃饭时心不在焉的表现。

男孩子端碗狂吃的豪放姿势，也可用于时间紧迫的表现。具体绘制时，可以在脸部及周围适当地绘制一些飞散的米粒。

吃面包或三明治的动态。这类快餐不一定要在餐桌上食用，动态表现较为随意。

吃西餐的动态。左手叉右手刀，缓慢优雅的动作，一般不适合用来表现急躁吃饭的情况。

【吃饭的绘制步骤】

在绘制吃饭的动态时，要考虑到餐具的使用及用餐时的气氛。

❶ 绘制正常吃饭时的夹菜姿势。一手端碗在胸前，一手自然向前伸直。

❷ 绘制出人体结构图，以及给五官定位。简单表现出碗筷，以方便之后的绘制。

❸ 在人体结构图的基础上进一步加深线条，绘制出五官具体位置，以及大致发型和服饰和衣服褶皱。

❹ 在草图基础上进一步细画画面，并清理出干净整洁的轮廓线。

4.1.7 打电话的绘制技巧

随着时代的进步，手机在生活中的作用日趋重要。具有现代感的表现中，手机的出现是必不可少的，这里我们就一同来了解一下，如何绘制人物打电话的动态。

【打电话的各种动态】

打电话的姿势除了与人物本身有关，也与手机的款式及环境气氛等情况有着很大的关系。

趴卧打电话的姿势。翘起的小腿给人悠闲的感觉，因肘部支撑身体，肩部向上隆起。绘制时要注意透视的表现。

一手背在身后，一手握住手机在身前，头部微侧。可作为正在拨号的姿势，也可作为翻看手机、发短信的姿势。

点在下巴的手指给人思考的印象，放在眼前的手机，让我们想到她可能是在考虑给谁打电话、要不要打电话、或是如何回复这条信息。

单手环腰撑住另一手肘、挺胸抬头的姿势给人一种神采奕奕、很有自信的感觉。

思考的神情配上打电话的姿势，给人一种电话两端的人正在商讨着什么的感觉。

【打电话的绘制步骤】

绘制打电话的姿势时，在基本动态绘制的基础上没有太大变化，要特别注意的就是手与手机及之间关系的绘制。

❶ 绘制跪坐打电话的姿势。双腿跪坐，一手持电话在耳侧，另一手闲置在大腿上。

❷ 在动态简图上绘制出人体结构，表现出立体感，以及手机的大致形状和手机与手的关系。

❸ 在之前的基础上，进一步确定五官位置。丰富人物特征，绘制出发型和服饰的草图。

❹ 进一步调整并勾勒出轮廓。强调头发的层次感。因是坐姿，在绘制裙子褶皱时主要将其集中在腰部。

【唱歌的绘制步骤】

唱歌动态的绘制中，重要的是确定要表现的是怎样的气氛或是舞台效果。

❶ 根据要表现的情况，先绘制出动态简图。一手在身前握话筒，一手向身侧打开，一条腿直立，另一腿弯曲，踮脚站立。

❷ 绘制出人体结构和话筒的大致位置和形状。同时确定出五官的大致位置。

❸ 进一步绘制五官，并且绘出发型及服饰。这里我们绘制的是一个在舞台上唱歌的人物姿态，其服饰发型都要讲究些。

❹ 进一步绘制人物细节。细画五官及服饰。用清晰流畅的线条绘制出人物轮廓。

4.1.10 伸懒腰的绘制技巧

伸懒腰的姿势常常用来表现人物一种慵懒或是将要振作起来的样子。

【伸懒腰的各种动态】

人物伸懒腰的姿势也是相当丰富的，这里就让我们一同来赏析一下。

双手伸直，身体后仰站立的伸懒腰的姿势。

这一个伸懒腰的动态是左边动态的前一阶段动态。

单手向身侧伸懒腰的动态。

身体后仰，双臂向两侧伸展的坐着伸懒腰的姿态。

4.3 不同情绪动态的绘制

人物的动态不仅和人物性别、年龄有关，同时，它也和人物的情绪有关。我们通过人物动态和表情的配合来表现不同的情绪。

4.3.1 沮丧消沉的情绪表现

沮丧消沉是一种灰心丧气的情绪。给人一种对什么都提不起兴趣，始终无精打采，困在自我世界中的感觉。

提示

在绘制前，我们应该根据要表现的情绪的特点，在脑中构思好大致的形态，以免绘制时浪费更多的时间，更有可能"磨"坏画面。

❶ 绘制一个双手撑地，低头侧坐的动态简图，来表现沮丧的情绪动态。

❷ 丰富简图，绘制出人物身体结构。这里我们绘制的是一个女生，在绘制时注意肩部及其他部位的宽窄粗细。双臂撑地且头部低垂，所以在绘制时注意肩部受力向上耸起。

❸ 进一步确定人物五官，并绘制出人物的大致发型及走向。丰满人物结构，并根据结构走向及衣服布料材质绘制衣物褶皱的主要走向。

提示

调整人物结构时，进一步明确人物的肩颈关系以及身体的透视关系。

注意头发在肩颈的堆叠关系和头发层次的表现。

❹ 在草图基础上，进一步细画人物五官。丰富人物头发及衣物。仔细勾勒人物线条并可适当添加阴影，完成绘制。

注意裙子材质及层次，在裙子内穿有另一条作为内衬的简洁的裙子。

4.3.2 惊慌失措的情绪表现

惊慌失措是一种慌乱的情绪表现，人物被吓得慌了手脚，不知如何是好。

❶ 为表现惊慌的的感觉，绘制出人物单脚站立，双手护住身体的动态。

❷ 绘制人体结构图，用线条表现出人物身体的凹凸感。注意人物透视的表现。

注意手臂和胸部的挤压关系。

❸ 进一步确定人物的五官位置，并添加衣物。配合人物动态中的跳跃感，在绘制头发和衣物时也表现出一种飞散的感觉。

因手的抓捏使裙子产生大量褶皱。

❹ 丰富人物头发及衣物线条。用流畅线条勾勒出人物，并确定人物视线，为眼睛添加神采。

4.3.4 喜悦的情绪表现

喜悦是一种情绪，不仅可以通过开心的表情来表现，也可配合伸展跳跃的身体动作来表现。

❶ 绘制一个单腿跳跃的姿势来表现喜悦的情绪。

❷ 绘制人体结构图。注意因双臂上抬，导致胸部的随动变化。同时注意身体及四肢拉伸感觉的表现。

绘制时注意手腕处弯折角度，不能超过正常范围。

❸ 明确五官形状，并且绘制双马尾的发型。这种发型更能体现动感的气息。为人物添加合适的服装及饰品。

❹ 进一步丰富人物。绘制草裙时要通过大量的线条来表现，在绘制时一定要注意用线条的走向来表现身体动感。最后勾线完成绘制。

在绘制脚饰时注意动感的表现，不要败在细节之上。

4.3.6 哭泣的情绪表现

哭，是人类生理情绪的一种表达或表露，亦是人类表达情感的一种方式。哭一般定义为由于痛苦或激动而流泪出声。

❶ 这里我们绘制双膝跪地，双手握拳在眼下哭泣的人物动态。

❷ 为人物绘制立体结构。人物上身直立，绘制出前凸后翘的感觉。明确五官的大致位置。

❸ 根据构思绘制出人物发型及服饰。明确五官形状，并绘制出从眼睛溢出的眼泪的大致形态。

❹ 绘制出人物头发的蓬松感及层次感。细画五官面部表情。最后勾线完成伤心哭泣动态的绘制。

4.3.7 得意的情绪表现

得意有满意、满足之意，同时也有骄傲、自满之意。绘制人物得意的动态要表现出自信满满、挺胸抬头、俯视万物的感觉。

4.3.8 害羞的情绪表现

害羞即是感到不好意思或是因胆怯、怕生或是怕被人嘲笑而心中不安的难为情的情绪。常见的害羞的人物动态表现是双手掩面，但在单幅图片中仅通过这个动态是不能明确表现的，最好还是配合表情来表现。

❶ 绘制害羞的人物动态。人物因害羞动作比较拘束，一手收在脸庞、一手背在身后。

❷ 添加人体结构。绘制时注意人物透视的体现及人物腰身扭动的感觉。确定人物五官的位置及握在脸侧的手与脸的距离。

提示

绘制时，脸上红晕的覆盖范围的大小所表现的害羞程度也是不同的。

❸ 明确人物表情。配合人物害羞表情，在绘制头发时保持整齐的感觉。绘制衣物时也尽量减少衣服褶皱，只绘制出主要、少量的衣服褶皱。

❹ 进一步细画人物。确定脸上红晕的大小范围。这里绘制较为繁杂的部分是鞋带，在绘制时要注意线条的穿插。用流畅线条勾线。最后添加阴影完成人物动态绘制。

第5章 体育运动动态的绘制

除了日常动态之外，另一大类便是体育运动动态。体育运动的动态较日常动态的幅度要大，这一类动态也因运动种类的不同而各不相同，同时对运动员的体型绘制也有一定影响。这一章就让我一同来了解一下体育运动动态的绘制吧。

❸ 进一步确定人物五官和身体结构。在身体结构上绘制出衣物。这里我们绘制的是日本的弓道服，右手戴有护手袋保护手指和手腕。

❹ 刻画出人物冷静严肃的表情和人物的衣服及发式。用流畅的线条勾勒。注意衣物褶皱的表现，衣袖受到带子捆绑部位的褶皱较密集。

衣袖过大不宜于运动，所以用一根带子把袖口收在身侧。